

**PENGEMBANGAN SISTEM RESERVASI LAPANGAN FUTSAL
BERBASIS APLIKASI ANDROID DENGAN METODE EXTREME
PROGRAMMING**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Ainul Yaqin Muntako

12651050

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2016



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/2936/2016

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Sistem Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Aplikasi Android Dengan Metode Extreme Programming

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Ainul Yaqin Muntako
NIM : 12651050
Telah dimunaqasyahkan pada : Kamis, 18 Agustus 2016
Nilai Munaqasyah : A -
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Sumarsono, M.Kom
NIP. 19710209 200501 1 003

Penguji I

Agus Mulyanto, M.Kom
NIP.19710823 199903 1 003

Penguji II

Ade Ratnasari, M.T
NIP. 19801217 200604 2 002

Yogyakarta, 25 Agustus 2016

UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi
Dekan



Dr. Murtono, M.Si
NIP. 19691212 201101 1 009

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Permohonan

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Ainul Yaqin Muntako

NIM : 12651050

Judul Skripsi : Pengembangan Sistem Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Aplikasi Android
Dengan Metode Extreme Programming

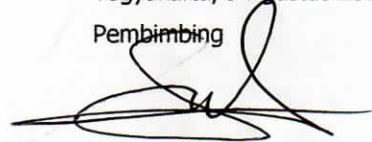
sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Teknik Informatika

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 9 Agustus 2016

Pembimbing



SUMARSONO, S.T, M.KOM

NIP. 19710209 200501 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ainul Yaqin Muntako

NIM : 12651050

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Sistem Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Aplikasi Android Dengan Metode Extreme Programming”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuann saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, 9 Agustus 2016

Mahasiswa
**METERAI
TEMPEL**
TC 20
D7098ADP009697651
6000
ENAM RIBURUPIAH
Ainul Yaqin Muntako
Nim. 12651050

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin. Segala puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wata'ala, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Pengembangan Sistem Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Aplikasi Android Dengan Metode *Extreme Programming*.

Dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari kekurangan, baik dari aspek kualitas maupun kuantitas materi materi penelitian yang disajikan. Untuk itu mohon kritik dan saran yang bersifat membangun agar penulis dapat memperbaiki kekurangannya.

Dalam penyusunan skripsi ini dan juga kesempatan ini, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan dan menyelesaikan skripsi, antara lain kepada:

1. Bapak Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, Ph.D., selaku rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Murtono M. Si selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga.
3. Bapak Sumarsono, S.T., M.Kom selaku ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga dan juga sebagai dosen pembimbing penulis.
4. Bapak Agus Mulyanto, M.Kom selaku dosen penasihat akademik.

5. Bapak ibu dosen Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu dan nasehat.
6. Orang tua dan beserta keluarga serta teman-teman yang telah senantiasa memberikan dukungan, nasehat dan do'a.

Semoga Allah memberikan balasan yang baik atas semua jasa dan kebaikan yang diberikan penulis yang Insya Allah dapat dijadikan amal jariyah dan ilmu yang bermanfaat. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat dikembangkan untuk kedepannya. Amin Yaa Rabbal'alamin.

Yogyakarta, 22 Juli 2016

Penyusun,

Ainul Yaqin Muntako

NIM. 12651050

MOTTO

*“Jangan berdo’a agar hidup menjadi ringan,
berdo’alah agar kamu tahan banting”*



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

- Ibu dan Bapakku, yang telah mendukungku, memberiku motivasi dan arahan dalam segala hal serta memberikan kasih sayang yang teramat besar dan semua perjuangan yang tak mungkin bisa ku balas dengan apapun.
- Adikku tercinta yang selalu memberikan dukungan agar cepat selesai skripsi.
- Seluruh dosen infomatika yang selalu memberikan nasehat dan arahan.
- Teman-teman KATAK 2012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Penelitian	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4

1.6	Keaslian Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI		5
2.1	Tinjauan Pustaka	5
2.2	Landasan Teori	8
2.2.1	Pengertian Sistem.....	8
2.2.2	Aplikasi Mobile.....	9
2.2.3	Object-oriented programming (OOP)	9
2.2.4	Android SDK (Android Software Development Kit)	10
2.2.5	Extreme Programming	10
2.2.6	Metode Haversine (<i>Haversine Formula</i>)	13
2.2.7	UML (Unified Modelling Language)	14
2.2.8	Google Distance Matrix	15
2.2.9	Latitude dan Longitude (Garis Lintang dan Bujur).....	15
2.2.10	Ionic.....	16
2.2.11	Javascript.....	16
2.2.12	PHP	17
BAB III METODE PENGEMBANGAN SISTEM		18
3.1	Extreme Programming	18
3.1.1	Perencanaan.....	18
3.1.2	Desain.....	20

3.1.3	Coding.....	20
3.1.4	Testing.....	20
BAB IV EXTREME PROGRAMMING.....		21
4.1	Siklus Pertama.....	21
4.1.1	Perencanaan.....	21
4.1.2	Desain.....	24
4.1.3	Coding.....	53
4.1.4	Pengujian.....	58
4.2	Siklus Kedua.....	61
4.2.1	Perencanaan.....	61
4.2.2	Desain.....	63
4.2.3	Coding.....	68
4.2.4	Pengujian.....	69
4.3	Siklus Ketiga.....	71
4.3.1	Perencanaan.....	71
4.3.2	Desain.....	72
4.3.3	Coding.....	72
4.3.4	Pengujian.....	74
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....		77
5.1	Proses Pengembangan Sistem.....	77

5.1.1	Perencanaan Siklus 1.....	77
5.1.2	Desain Siklus 1.....	77
5.1.3	Coding Siklus 1.....	78
5.1.4	Pengujian Siklus 1.....	78
5.1.5	Perencanaan Siklus 2.....	79
5.1.6	Desain Siklus 2.....	79
5.1.7	Coding Siklus 2.....	79
5.1.8	Pengujian Siklus 2.....	80
5.1.9	Perencanaan Siklus 3.....	80
5.1.10	Desain Siklus 3.....	81
5.1.11	Coding Siklus 3.....	81
5.1.12	Pengujian Siklus 3.....	81
5.2	Pengujian Sistem.....	82
5.2.1	Hasil Pengujian Fungsionalitas dan Usabilitas Sistem.....	82
5.2.2	Hasil dan Pembahasan Pengujian Alpha.....	83
5.2.3	Hasil dan Pembahasan Pengujian Beta.....	83
BAB VI PENUTUP.....		90
6.1	Kesimpulan.....	90
6.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....		92

LAMPIRAN..... 94

CURRICULUM VITAE..... 95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan-tahapan <i>Extreme Programming</i> (Pressman,2010).....	13
Gambar 4.1 Use Case Diagram.....	25
Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Login User Siklus Pertama.....	27
Gambar 4.3 Diagram Aktivitas Daftar Member Siklus Pertama	28
Gambar 4.4 Diagram Aktivitas Daftar Owner Siklus Pertama	29
Gambar 4.5 Diagram Aktivitas Pemesanan Siklus Pertama	30
Gambar 4.6 Diagram Aktifitas Penambahan Jadwal Siklus Pertama	31
Gambar 4.7 Diagram Aktivitas Berita Owner Siklus Pertama	32
Gambar 4.8 Diagram Aktivitas Berita Member Siklus Pertama.....	32
Gambar 4.9 Diagram Aktivitas Kelola Lapangan.....	33
Gambar 4.10 Relasi Basis Data.....	34
Gambar 4.11 Desain Antarmuka Halaman Login.....	45
Gambar 4.12 Desain Antarmuka Halaman Daftar <i>Owner</i>	46
Gambar 4.13 Desain Antarmuka Halaman Menu	46
Gambar 4.14 Desain Antarmuka Halaman Berita.....	47
Gambar 4.15 Desain Antarmuka halaman posting berita	47
Gambar 4.16 Desain Antarmuka Halaman Daftar Lapangan	48
Gambar 4.17 Desain Antarmuka Halaman Entry Data Lapangan	48

Gambar 4.18 Desain Antarmuka Halaman Jadwal	49
Gambar 4.21 Desain Antarmuka Halaman <i>Order List</i>	51
Gambar 4.22 Desain Antarmuka Daftar Member	52
Gambar 4.23 Desain Antarmuka Reservasi	52
Gambar 4.24 Relasi Basis Data Siklus Kedua	63
Gambar 4.25 Activity Diagram Pemesanan Siklus Kedua	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	7
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)	8
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional Siklus Pertama	22
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional Siklus Pertama (lanjutan).....	23
Tabel 4.2 Deskripsi Proses Use Case Diagram.....	25
Tabel 4.2 Deskripsi Proses Use Case Diagram (lanjutan)	26
Tabel 4.3 Tabel Berita.....	35
Tabel 4.4 Tabel Owner.....	35
Tabel 4.4 Tabel Owner (lanjutan)	37
Tabel 4.5 Tabel Member	38
Tabel 4.6 Tabel Admin	38
Tabel 4.7 Tabel Jadwal	39
Tabel 4.8 Tabel Transaksi.....	40
Tabel 4.9 Tabel Tim.....	41
Tabel 4.10 Tabel Lapangan.....	43
Tabel 4.11 Tabel Harga.....	44
Tabel 4.12 Pengujian Fungsional Administrator Siklus Pertama	58
Tabel 4.13 Pengujian Fungsional Owner Siklus Pertama.....	59

Tabel 4.14 Pengujian Fungsional Member Siklus Pertama	60
Tabel 4.15 Koreksi Penambahan Fitur Siklus Pertama.....	60
Tabel 4.16 Kebutuhan Fungsional Siklus Kedua.....	61
Tabel 4.17 Tabel Owner.....	64
Tabel 4.17 Tabel Owner (lanjutan)	65
Tabel 4.18 Tabel Member	66
Tabel 4.19 Pengujian Fungsional Owner Siklus Kedua.....	69
Tabel 4.20 Pengujian Fungsional Member Siklus Kedua.....	69
Tabel 4.21 Koreksi Penambahan Fitur Siklus Kedua	70
Tabel 4.22 Kebutuhan Fungsional Siklus Ketiga.....	71
Tabel 4.23 Pengujian Fungsional Owner Siklus Ketiga	74
Tabel 4.24 Pengujian Fungsional Member Siklus Ketiga.....	75
Tabel 5.1 Tahapan Proses Pengembangan Sistem	81
Tabel 5.2 Hasil Pengujian Fungsionalitas Halaman Adminstrator.....	82
Tabel 5.3 Hasil Pengujian Usabilitas Halaman Administrator	83
Tabel 5.4 Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi Reservasi Owner.....	84
Tabel 5.5 Hasil Pengujian Usabilitas Aplikasi Owner.....	85
Tabel 5.6 Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi Reservasi Member	86
Tabel 5.7 Hasil Pengujian Usabilitas Aplikasi Member	88

Pengembangan Sistem Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Aplikasi Android Dengan Metode Extreme Programming

Ainul Yaqin Muntako

NIM.12651050

INTISARI

Salah satu olahraga yang sangat diminati adalah futsal. Berbagai badan usaha penyewaan lapangan futsal dibuka untuk dapat menyediakan pelayanan baik dan juga bisnis yang dapat meningkatkan pengasilan ekonomi. Proses pemesanan yang tidak efisien dikarenakan pemesanan dilakukan dengan datang secara langsung ke tempat lapangan. Selain itu, pemesan atau pengguna harus mempunyai lawan bermain. Pemesan atau pengguna masih mempunyai keterbatasan informasi mengenai lapangan futsal dan lawan bermain. Untuk membantu mengatasi berbagai masalah tersebut, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat dengan mudah diakses.

Pengembangan sistem ini menggunakan metode *Extreme Programming*. Metode ini mengutamakan klien sebagai narasumber yang mengerti sistem yang akan dikembangkan. Tahapan metode ini antara lain: *Planning, Designing, Coding, Testing*. Pengukuran jarak antar lokasi pemesan atau pengguna dan lapangan futsal, digunakan layanan Google Distance Matrix dan Metode Haversine. Kedua cara tersebut menggunakan latitude atau garis lintang bumi dan longitude atau garis bujur bumi sebagai titik koordinat.

Sistem ini memiliki kemampuan atau fitur untuk memesan lapangan secara online, mengetahui jarak dan lokasi lapangan, dan memberikan rekomendasi lapangan kepada pemesan atau pengguna. Sistem ini berbasis aplikasi android yang dapat diakses oleh pemesan atau pengguna. Sistem ini membantu pihak penyedia lapangan futsal untuk memberikan informasi dan sebagai sarana penunjang bisnis.

Kata Kunci: *Extreme Programming, Google Distance Matrix, Metode Haversine, Javascript, HTML5, PHP, Mobile Application, Sistem Reservasi, UML, MySQL, Pengujian Alpha Beta, Usabilitas.*

Development of Indoor Soccer Field Reservation System Based Android Applications Using Extreme Programming Methods

Ainul Yaqin Muntako

NIM.12651050

ABSTRACT

Indoor soccer is popular sport. Various entities leasing futsal field is opened to provide good service and are also businesses. The reservation process is inefficient because renter was done by coming directly. In addition , renter or user must have an opponent to play together. The renter still has limited information on the indoor soccer court and the opponent played . To help overcome these problems , we need a system that can be easily accessed.

System is developed by using Extreme Programming method.. This method of prioritizing clients as resource persons who understand the system will be developed. Stages of this method among other things: Planning, Designing, Coding, Testing. This method of prioritizing clients as resource persons who understand the system will be developed. Measurement of the distance between the location of the renter or user and indoor soccer courts using Google Distance Matrix Service and Haversine Formula. Both methods use latitude and longitude of the earth as coordinates.

This system has feature to book online field, knowing the distance and location of the indoor soccer court, and provide recommendations to the renter or user . The system is based android application that can be accessed. This system helps the provider soccer field to provide information and as a means of supporting the business .

Keyword: Extreme Programming, Javascript, HTML5, PHP, Mobile Applications, Reservation Sytem, UML, MySQL, Alpha Beta Testing, Usability.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam bidang olahraga, teknologi dari pengembangan sebuah aplikasi smartphone masih sangat dibutuhkan. Misalnya seperti aplikasi untuk mencari rute lari dan lain-lain. Seperti halnya dalam olahraga futsal, yang saat ini sudah menjadi bagian dari hobi karena hanya dengan membutuhkan beberapa orang pemain. Tidak seperti halnya olahraga sepak bola yang sangat membutuhkan banyak orang untuk bermain dan juga terbatasnya atau minimnya lapangan sebagai tempat bermain. Diperlukan waktu yang banyak untuk mendapatkan informasi lapangan futsal yang dapat dipesan. Sehingga mayoritas dari mereka sering pergi ke beberapa tempat penyedia lapangan futsal untuk mendapatkan informasi tersebut dan melakukan reservasi. Hal ini sangat membutuhkan banyak waktu yang terkuras dan biaya transportasi.

Permasalahan lainnya adalah yang berkaitan dengan fasilitas lapangan futsal, seseorang ingin mencari tahu fasilitas apa saja yang dapat diperoleh atau digunakan pada suatu penyedia lapangan futsal. Tidak hanya itu, setiap ingin melakukan olahraga futsal terkadang kesulitan muncul ketika mencari lawan untuk bermain. Tidak sedikit yang mengalami ketika telah terlanjur melakukan reservasi lapangan, tetapi kekurangan pemain untuk dijadikan lawan dalam permainan futsal. Selanjutnya mengenai permasalahan lapangan, yang mana pengguna kesulitan dalam mencari lapangan berdasarkan titik tengah antara dua lokasi yaitu lokasi

pengguna atau tim futsal dan juga lokasi lawan tim. Beberapa masalah yang ada diantaranya adalah ketika penyedia atau pemilik ingin memberitahukan bahwa pada waktu tertentu akan mengadakan promosi atau mungkin pemotongan tarif. Yang kedua adalah ketika suatu organisasi atau penyedia lapangan futsal ingin mengadakan event turnamen pertandingan futsal. Dari dua masalah ini dapat disimpulkan bahwa penyebaran informasi sangatlah penting, sehingga dapat menguntungkan pihak yang berkepentingan. Untuk mengatasi beberapa masalah ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengumpulkan informasi dari beberapa jasa penyedia lapangan futsal sehingga dapat menjadi solusi dari beberapa masalah yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana membangun aplikasi sistem reservasi yang baik untuk digunakan dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana memberikan rekomendasi lapangan futsal berdasarkan titik tengah antara dua lokasi tim yang berbeda?
3. Bagaimana menerapkan metode *Extreme Programming* dalam merancang dan mengembangkan aplikasi sistem reservasi?

1.3 Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Perancangan sistem dengan menggunakan Metode *Extreme Programming*.
2. Perancangan sistem tidak membahas pada aspek keamanan.
3. Pada penelitian ini berfokus pada model pengembangan sistem *extreme programming* dan tidak berfokus pada pengolahan peta lokasi secara rinci dan akurat.
4. Sistem menggunakan Google Distance Matrix untuk mengukur jarak tempuh antara dua lokasi.
5. Sistem ini menggunakan metode Haversine untuk mengukur titik tengah.
6. Sistem pemesanan lapangan futsal ini hanya berlaku untuk lapangan futsal tertentu di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.
7. Sistem diimplementasikan dengan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, Javascript dan MySQL sebagai basis data sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun aplikasi sistem reservasi yang baik untuk digunakan dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Memberikan rekomendasi lapangan futsal berdasarkan titik tengah antara dua lokasi tim yang berbeda.
3. Menerapkan metode *Extreme Programming* dalam mengembangkan aplikasi sistem reservasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi yang informatif sesuai dengan kebutuhan informasi pemesan lapangan futsal.
2. Membantu pihak penyedia lapangan futsal dalam hal pelayanan bisnis.
3. Memudahkan pengguna lapangan futsal mendapatkan informasi.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian yang berhubungan dengan sistem reservasi lapangan sudah pernah dilakukan sebelumnya akan tetapi masih berbasis web yang sangat sederhana. Dalam penelitian ini, sistem akan dirancang dan diimplementasikan pada aplikasi android. Dan untuk penelitian sistem reservasi lapangan futsal berbasis android belum pernah dilakukan sebelumnya terutama pada lingkup Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah penelitian berhasil dilakukan maka kesimpulan yang dapat diambil diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian ini berhasil membangun aplikasi sistem reservasi yang baik untuk digunakan dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Sistem ini dapat memberikan rekomendasi lapangan futsal berdasarkan titik tengah antara dua lokasi tim yang berbeda.
3. Penelitian ini berhasil membangun sistem dengan metode *Extreme Programming* dengan tiga siklus didalamnya.

6.2 Saran

Aplikasi ataupun sistem tidak lepas dari kelemahan, oleh sebab itu penulis menyarankan beberapa hal diantaranya:

1. Optimalisasi performansi aplikasi sehingga aplikasi ini dapat berjalan dengan sangat baik.
2. Meningkatkan keamanan sistem adalah cara untuk menghindari dari berbagai serangan-serangan yang dapat merugikan berbagai pihak.
3. Mengembangkan pada platform lain sehingga pengguna tidak terpeku atau menggantungkan pada platform android.

Akhirnya dengan semua keterbatasan dan kekurangan dalam aplikasi yang telah dibuat ini, penulis berharap aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis android ini dapat memberikan pandangan baru bagi para pembaca untuk mengembangkannya lebih lanjut lagi dan dapat menyempurnakan penelitian sebelumnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adam, F. K., 2016. *Sistem Informasi Rencana Anggaran Pendapatan Dan Belanja Sekolah (RAPBS) Menggunakan Metode Extreme Programming Di Lingkungan Sekolah Persyarikatan Muhammadiyah Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Beck, K. & Andres, C., 2004. *Extreme Programming explained: Embrace Change. 2nd Edition*. Addison Wesley Profesional.
- Dwi Prasetyo, Khafizh Hastuti., 2012 . *Penerapan Haversine Formula Pada Aplikasi Pencarian Lokasi Dan Informasi Gereja Kristen Di Semarang Berbasis Mobile*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Fathansyah., 2002. *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Gulo, W., 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta :Penerbit Grasindo.
- Harumsari, F., 2015. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Oleh-oleh Khas Gunung Kidul dengan Metode Extreme Programming*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Hasan, L., 2014. *Pengembangan Sistem Informasi Kearsipan Tata Usaha Menggunakan Metode Agile di Mts Arrosyidin Secang Magelang*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Herlawati., 2004. *Menggunakan UML Secara Luas Digunakan untuk Memodelkan Analisis & Desain Sistem Berorientasi Objek*. Informatika Bandung. Bandung.
- Nugroho, A., 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Pressman, R. S., 2010. *Software Engineering. A Pratictioner's Approach. 7th Edition.* McGraw-Hill.
- Ravulavaru, A., 2015. *Learning Ionic: Build real time and hybrid mobile application with Ionic. Foreword by Mike Hartington - Core Team Member, Ionic.* Retrieved from www.packtpub.com.
- Sakur, S. B., 2011. *PHP 5 Pemrograman Berorientasi Objek – Konsep & Implementasi.* Penerbit Andi Offset. Yogyakarta.
- Setiadi, W., 2013. *Perancangan Sistem Pemesanan Online Penggunaan Lapangan Futsal Di Kota Yogyakarta.* Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Sidik, Betha., 2003. *MySQL.* Informatika Bandung. Bandung.
- Vanston, A., 2013. *AngularJS Directives: Learn how to craft dynamic directives to fuel your single-page web applications using AngularJS.* Retrieved from www.packtpub.com.
- Wahana Komputer., 2010. *Panduan Belajar MySQL Database Server.* Media Kita. Jakarta.

LAMPIRAN



KUESIONER *USER* DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (OWNER)

Nama : KUKUH
Pekerjaan : MAHASISWA

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti			✓		
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik	✓				
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru		✓			
4	Sistem dapat memudahkan owner untuk mengelola lapangan		✓			
5	Sistem dapat memudahkan owner untuk memantau transaksi pemesanan lapangan		✓			
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan dan menambahkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat menambahkan data lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menambahkan jadwal	✓	
6.	Sistem dapat membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat memberikan konfirmasi mengenai transaksi	✓	

8.	Sistem dapat menerima notifikasi dari member yang memesan lapangan	✓	
9.	Sistem menampilkan data transaksi	✓	
10.	Sistem dapat menghapus data lapangan	✓	
11.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

- SS** : Sangat Setuju
- S** : Setuju
- N** : Netral
- TS** : Tidak Setuju
- STS** : Sangat Tidak Setuju

KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (OWNER)

Nama : *Audi*
 Pekerjaan : *Mahasiswa*

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti	✓				
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik	✓				
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru		✓			
4	Sistem dapat memudahkan owner untuk mengelola lapangan		✓			
5	Sistem dapat memudahkan owner untuk memantau transaksi pemesanan lapangan		✓			
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan dan menambahkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat menambahkan data lapangan	-	
5.	Sistem dapat menambahkan jadwal	✓	
6.	Sistem dapat membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat memberikan konfirmasi mengenai transaksi	✓	

8.	Sistem dapat menerima notifikasi dari member yang memesan lapangan	~	
9.	Sistem menampilkan data transaksi	✓	
10.	Sistem dapat menghapus data lapangan	✓	
11.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- N : Netral
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (OWNER)

Nama : BINTANG
Pekerjaan : MAHASISWA

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti	✓				
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik	✓				
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru		✓			
4	Sistem dapat memudahkan owner untuk mengelola lapangan		✓			
5	Sistem dapat memudahkan owner untuk memantau transaksi pemesanan lapangan		✓			
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan dan menambahkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat menambahkan data lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menambahkan jadwal	✓	
6.	Sistem dapat membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat memberikan konfirmasi mengenai transaksi	✓	

8.	Sistem dapat menerima notifikasi dari member yang memesan lapangan	✓	
9.	Sistem menampilkan data transaksi	✓	
10.	Sistem dapat menghapus data lapangan	✓	
11.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

- SS : Sangat Setuju
S : Setuju
N : Netral
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (OWNER)

Nama : Anton

Pekerjaan :

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti	<input checked="" type="checkbox"/>				
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik	<input checked="" type="checkbox"/>				
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru		<input checked="" type="checkbox"/>			
4	Sistem dapat memudahkan owner untuk mengelola lapangan		<input checked="" type="checkbox"/>			
5	Sistem dapat memudahkan owner untuk memantau transaksi pemesanan lapangan		<input checked="" type="checkbox"/>			
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	<input checked="" type="checkbox"/>	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.	Sistem menampilkan dan menambahkan informasi berita terbaru	<input checked="" type="checkbox"/>	
4.	Sistem dapat menambahkan data lapangan	<input checked="" type="checkbox"/>	
5.	Sistem dapat menambahkan jadwal	<input type="checkbox"/>	
6.	Sistem dapat membatalkan transaksi	<input checked="" type="checkbox"/>	
7.	Sistem dapat memberikan konfirmasi mengenai transaksi	<input type="checkbox"/>	

8.	Sistem dapat menerima notifikasi dari member yang memesan lapangan	✓	
9.	Sistem menampilkan data transaksi	~	
10.	Sistem dapat menghapus data lapangan	✓	
11.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

- SS : Sangat Setuju
S : Setuju
N : Netral
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (OWNER)

Nama : *Esha Adhi*

Pekerjaan :

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Sistem dapat memudahkan owner untuk mengelola lapangan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Sistem dapat memudahkan owner untuk memantau transaksi pemesanan lapangan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Sistem menampilkan dan menambahkan informasi berita terbaru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Sistem dapat menambahkan data lapangan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Sistem dapat menambahkan jadwal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Sistem dapat membatalkan transaksi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Sistem dapat memberikan konfirmasi mengenai transaksi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8.	Sistem dapat menerima notifikasi dari member yang memesan lapangan	✓	
9.	Sistem menampilkan data transaksi	✓	
10.	Sistem dapat menghapus data lapangan	✓	
11.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (OWNER)

Nama : *Gustav*
 Pekerjaan : *Mahasiswa*

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti	✓				
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik	✓				
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru		✓			
4	Sistem dapat memudahkan owner untuk mengelola lapangan	✓				
5	Sistem dapat memudahkan owner untuk memantau transaksi pemesanan lapangan	✓				
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan dan menambahkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat menambahkan data lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menambahkan jadwal	✓	
6.	Sistem dapat membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat memberikan konfirmasi mengenai transaksi	✓	

8.	Sistem dapat menerima notifikasi dari member yang memesan lapangan	✓	
9.	Sistem menampilkan data transaksi	✓	
10.	Sistem dapat menghapus data lapangan	✓	
11.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (OWNER)

Nama : **INDRA FAISOL**

Pekerjaan : **MHASISWA**

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti		✓			
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik		✓			
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru			✓		
4	Sistem dapat memudahkan owner untuk mengelola lapangan			✓		
5	Sistem dapat memudahkan owner untuk memantau transaksi pemesanan lapangan	✓				
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan dan menambahkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat menambahkan data lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menambahkan jadwal	✓	
6.	Sistem dapat membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat memberikan konfirmasi mengenai transaksi	✓	

8.	Sistem dapat menerima notifikasi dari member yang memesan lapangan	✓	
9.	Sistem menampilkan data transaksi	✓	
10.	Sistem dapat menghapus data lapangan	✓	
11.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (OWNER)

Nama : ERI K
Pekerjaan : MAHASISWA

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti		✓			
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik		✓			
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru			✓		
4	Sistem dapat memudahkan owner untuk mengelola lapangan			✓		
5	Sistem dapat memudahkan owner untuk memantau transaksi pemesanan lapangan	✓				
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan dan menambahkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat menambahkan data lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menambahkan jadwal	✓	
6.	Sistem dapat membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat memberikan konfirmasi mengenai transaksi	✓	

8.	Sistem dapat menerima notifikasi dari member yang memesan lapangan	✓	
9.	Sistem menampilkan data transaksi	✓	
10.	Sistem dapat menghapus data lapangan	✓	
11.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (OWNER)

Nama : Mursyid
Pekerjaan : Mahansur

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti		✓			
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik		✓			
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓				
4	Sistem dapat memudahkan owner untuk mengelola lapangan		✓			
5	Sistem dapat memudahkan owner untuk memantau transaksi pemesanan lapangan	✓				
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan dan menambahkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat menambahkan data lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menambahkan jadwal	✓	
6.	Sistem dapat membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat memberikan konfirmasi mengenai transaksi	✓	

8.	Sistem dapat menerima notifikasi dari member yang memesan lapangan	✓	
9.	Sistem menampilkan data transaksi	✓	
10.	Sistem dapat menghapus data lapangan	✓	
11.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KUESIONER *USER* DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (OWNER)

Nama : EDI
Pekerjaan : MAHASISWA

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti		✓			
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik		✓			
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓				
4	Sistem dapat memudahkan owner untuk mengelola lapangan			✓		
5	Sistem dapat memudahkan owner untuk memantau transaksi pemesanan lapangan					
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan dan menambahkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat menambahkan data lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menambahkan jadwal	✓	
6.	Sistem dapat membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat memberikan konfirmasi mengenai transaksi	✓	

8.	Sistem dapat menerima notifikasi dari member yang memesan lapangan	✓	
9.	Sistem menampilkan data transaksi	✓	
10.	Sistem dapat menghapus data lapangan	✓	
11.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

- SS : Sangat Setuju
S : Setuju
N : Netral
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

KUESIONER *USER* DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL

Nama : FIKRI
Pekerjaan : MAHASISWA UGM

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti		✓			
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik	✓				
3	Sistem memudahkan admin untuk melihat data pengguna	✓				
4	Sistem dapat memudahkan administrator untuk mengelola pengguna yang terdaftar		✓			
5	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan data owner yang terdaftar	✓	
3.	Sistem menampilkan data member yang terdaftar	✓	
4.	Sistem dapat menghapus data pengguna yang terdaftar	✓	

Keterangan :

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- N : Netral
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL

Nama : *Badri*
 Pekerjaan : *Mahasiswa*

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti		✓			
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik	✓	✗			
3	Sistem memudahkan admin untuk melihat data pengguna		✓			
4	Sistem dapat memudahkan administrator untuk mengelola pengguna yang terdaftar	✓				
5	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini! <i>Sangat baik, sangat menarik, sangat bagus</i>					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan data owner yang terdaftar	✓	
3.	Sistem menampilkan data member yang terdaftar	✓	
4.	Sistem dapat menghapus data pengguna yang terdaftar	✓	

Keterangan :

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- N : Netral
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (MEMBER)

Nama : Anton

Pekerjaan :

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti		✓			
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik		✓			
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru			✓		
4	Sistem dapat memudahkan member untuk memesan lapangan	✓				
5	Sistem dapat memudahkan member untuk mendapatkan informasi lapangan futsal			✓		
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat memesan lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menampilkan lapangan yang tersedia	✓	
6.	Sistem dapat menampilkan membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat menampilkan lokasi pengguna	✓	
8.	Sistem dapat menghitung jarak antara lokasi pengguna dengan tempat futsal	✓	

9.	Sistem menampilkan lapangan yang direkomendasikan berdasarkan titik tengah antar kedua tim	~	
10.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	~	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (MEMBER)

Nama : *Ester Adi*

Pekerjaan :

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti			✓		
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik		✓			
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru			✓		
4	Sistem dapat memudahkan member untuk memesan lapangan	✓				
5	Sistem dapat memudahkan member untuk mendapatkan informasi lapangan futsal			✓		
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat memesan lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menampilkan lapangan yang tersedia	✓	
6.	Sistem dapat menampilkan membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat menampilkan lokasi pengguna	✓	
8.	Sistem dapat menghitung jarak antara lokasi pengguna dengan tempat futsal	✓	

9.	Sistem menampilkan lapangan yang direkomendasikan berdasarkan titik tengah antar kedua tim	~	
10.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



KUESIONER *USER* DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (MEMBER)

Nama : *Andi*
Pekerjaan : *Mahasiswa*

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti		✓			
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik		✓			
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru		✓			
4	Sistem dapat memudahkan member untuk memesan lapangan	✓				
5	Sistem dapat memudahkan member untuk mendapatkan informasi lapangan futsal			✓		
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat memesan lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menampilkan lapangan yang tersedia	✓	
6.	Sistem dapat menampilkan membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat menampilkan lokasi pengguna	✓	
8.	Sistem dapat menghitung jarak antara lokasi pengguna dengan tempat futsal	✓	

9.	Sistem menampilkan lapangan yang direkomendasikan berdasarkan titik tengah antar kedua tim	✓	
10.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (MEMBER)

Nama : Gustaw
Pekerjaan : Mahasiswa

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti		✓			
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik		✓			
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru		✓			
4	Sistem dapat memudahkan member untuk memesan lapangan	✓				
5	Sistem dapat memudahkan member untuk mendapatkan informasi lapangan futsal		✓			
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat memesan lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menampilkan lapangan yang tersedia	✓	
6.	Sistem dapat menampilkan membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat menampilkan lokasi pengguna	✓	
8.	Sistem dapat menghitung jarak antara lokasi pengguna dengan tempat futsal	✓	

9.	Sistem menampilkan lapangan yang direkomendasikan berdasarkan titik tengah antar kedua tim	✓	
10.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (MEMBER)

Nama : KUKUH
Pekerjaan : MAHASISWA

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti			✓		
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik	✓				
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru		✓			
4	Sistem dapat memudahkan member untuk memesan lapangan		✓			
5	Sistem dapat memudahkan member untuk mendapatkan informasi lapangan futsal		✓			
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat memesan lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menampilkan lapangan yang tersedia	✓	
6.	Sistem dapat menampilkan membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat menampilkan lokasi pengguna	✓	
8.	Sistem dapat menghitung jarak antara lokasi pengguna dengan tempat futsal	✓	

9.	Sistem menampilkan lapangan yang direkomendasikan berdasarkan titik tengah antar kedua tim	✓	
10.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (MEMBER)

Nama : Mursyid
Pekerjaan : Mahasiswa

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti		✓			
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik		✓			
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru		✓			
4	Sistem dapat memudahkan member untuk memesan lapangan	✓				
5	Sistem dapat memudahkan member untuk mendapatkan informasi lapangan futsal	✓				
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat memesan lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menampilkan lapangan yang tersedia	✓	
6.	Sistem dapat menampilkan membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat menampilkan lokasi pengguna	✓	
8.	Sistem dapat menghitung jarak antara lokasi pengguna dengan tempat futsal	✓	

9.	Sistem menampilkan lapangan yang direkomendasikan berdasarkan titik tengah antar kedua tim	✓	
10.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (MEMBER)

Nama : **INDRA FAISOL**

Pekerjaan : **MAHASISWA**

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti			✓		
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik		✓			
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru		✓			
4	Sistem dapat memudahkan member untuk memesan lapangan		✓			
5	Sistem dapat memudahkan member untuk mendapatkan informasi lapangan futsal	✓				
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat memesan lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menampilkan lapangan yang tersedia	✓	
6.	Sistem dapat menampilkan membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat menampilkan lokasi pengguna	✓	
8.	Sistem dapat menghitung jarak antara lokasi pengguna dengan tempat futsal	✓	

9.	Sistem menampilkan lapangan yang direkomendasikan berdasarkan titik tengah antar kedua tim	✓	
10.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (MEMBER)

Nama : EDI

Pekerjaan : MAHASISWA

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti		✓			
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik	✓				
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru		✓			
4	Sistem dapat memudahkan member untuk memesan lapangan		✓			
5	Sistem dapat memudahkan member untuk mendapatkan informasi lapangan futsal	✓				
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat memesan lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menampilkan lapangan yang tersedia	✓	
6.	Sistem dapat menampilkan membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat menampilkan lokasi pengguna	✓	
8.	Sistem dapat menghitung jarak antara lokasi pengguna dengan tempat futsal	✓	

9.	Sistem menampilkan lapangan yang direkomendasikan berdasarkan titik tengah antar kedua tim	✓	
10.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (MEMBER)

Nama : **BINTANG**
 Pekerjaan : **MAHASISWA**

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti			✓		
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik					
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓				
4	Sistem dapat memudahkan member untuk memesan lapangan		✓			
5	Sistem dapat memudahkan member untuk mendapatkan informasi lapangan futsal	✓				
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat memesan lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menampilkan lapangan yang tersedia	✓	
6.	Sistem dapat menampilkan membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat menampilkan lokasi pengguna	✓	
8.	Sistem dapat menghitung jarak antara lokasi pengguna dengan tempat futsal	✓	

9.	Sistem menampilkan lapangan yang direkomendasikan berdasarkan titik tengah antar kedua tim	✓	
10.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



KUESIONER USER DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL (MEMBER)

Nama : ERI K

Pekerjaan : MAHASISWA

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Fitur sistem mudah dimengerti	✓				
2	Antarmuka sistem sederhana dan menarik	✓				
3	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓				
4	Sistem dapat memudahkan member untuk memesan lapangan		✓			
5	Sistem dapat memudahkan member untuk mendapatkan informasi lapangan futsal	✓				
6	Tuliskan pendapat anda secara umum mengenai aplikasi ini!					

No	Pernyataan	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Sistem menampilkan halaman login	✓	
2.	Sistem menampilkan halaman daftar	✓	
3.	Sistem menampilkan informasi berita terbaru	✓	
4.	Sistem dapat memesan lapangan	✓	
5.	Sistem dapat menampilkan lapangan yang tersedia	✓	
6.	Sistem dapat menampilkan membatalkan transaksi	✓	
7.	Sistem dapat menampilkan lokasi pengguna	✓	
8.	Sistem dapat menghitung jarak antara lokasi pengguna dengan tempat futsal	✓	

9.	Sistem menampilkan lapangan yang direkomendasikan berdasarkan titik tengah antar kedua tim	✓	
10.	Sistem dapat memuat gambar yang yang dipilih untuk diunggah sebagai gambar profil pengguna	✓	

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ANTON
Umur : 31 Thn
Pekerjaan : Wiraswasta .
Nama Usaha : Centro Futsal
Alamat Usaha : Jl. Damai , Sanibarjo , Ngaglik Sleman .

Menerangkan bahwa:

Nama : Ainul Yaqin M

NIM : 12651050

Program Studi : Teknik Informatika

Mahasiswa yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi sebagai penelitian dalam tugas akhir kuliah. Surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Agustus 2016

Responden/ Narasumber

Anton

Daftar Pertanyaan dan Hasil Wawancara

Berikut ini adalah daftar pertanyaan-pertanyaan hasil wawancara antara pihak peneliti dan pihak penyedia lapangan futsal:

1. Pertanyaan:

Bisa dijelaskan alur pemesanan lapangan futsal yang sering dilakukan oleh pemesan? Apakah pemesan diharuskan untuk melunasi atau membayar uang muka terlebih dahulu ketika memesan?

Jawaban:

Alur pemesanan dapat dilakukan dengan beberapa cara. Pertama calon pemesan datang langsung ke tempat dan melakukan transaksi pembayaran. Pemesanan dengan cara ini sering dilakukan dan dapat meminta uang muka sebagai tanda jadi. Setelah melakukan pembayaran, maka akan diberikan bukti pembayaran kepada konsumen. Yang kedua adalah melalui telepon atau pesan singkat, pihak penyedia lapangan tidak mengharuskan untuk membayar uang muka dengan catatan jika ingin membatalkan pemesanan maka harus menghubungi pihak penyedia lapangan. Diharapkan dengan cara ini tidak merugikan pihak penyedia lapangan.

2. Pertanyaan:

Bagaimana kondisi bisnis dalam bidang usaha penyedia lapangan saat ini?

Jawaban:

Saat ini sudah banyak sekali penyedia-penyedia lapangan futsal yang ada di wilayah ini. Persaingan bisnis tentunya sangat menantang sehingga diperlukan strategi yang baik. Penyedia lapangan mengaku sangat kesulitan dalam hal persaingan bisnis saat ini. Penyedia lapangan berusaha sebaik mungkin untuk dapat melayani dan memberikan fasilitas yang baik bagi konsumen.

3. Pertanyaan:

Bagaimana proses untuk mendokumentasikan transaksi pemesanan?

Jawaban:

Proses untuk mencatat masih dilakukan dengan cara manual yaitu mencatat pada buku untuk pemesanan. Lapangan yang dapat dipesan oleh pemesan dapat dilihat pada catatan tersebut. Dari catatan tersebut penyedia dapat melakukan kalkulasi pemasukan secara berkala.



KUESIONER PENGGUNA DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL

Nama : ANTON

Pekerjaan : Wiraswasta

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

No	Item Uji	Detail Pengujian	Penilaian	
			Sukses	Gagal
1.	Halaman Login	Verifikasi login, menampilkan notifikasi error	✓	
2.	Halaman Daftar	Verifikasi ketersediaan data, Menampilkan lokasi pada map, memuat foto yang dipilih untuk diunggah	✓	
3.	Halaman Berita	Menampilkan data berita, menampilkan gambar yang dipilih untuk diunggah	✓	
4.	Halaman Lapangan	Menampilkan data lapangan	✓	
5.	Halaman Jadwal	Kirim permintaan, menampilkan data	✓	
6.	Halaman Order List	Tombol konfirmasi dan pembatalan transaksi, menampilkan data	✓	
Koreksi/masukan		Notifikasi pemesanan		

KUESIONER PENGGUNA DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL

Nama : ANTON

Pekerjaan : Wiraswasta

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

No	Item Uji	Detail Pengujian	Penilaian	
			Sukses	Gagal
1.	Halaman Login	Verifikasi login, menampilkan notifikasi error	✓	
2.	Halaman Daftar	Verifikasi ketersediaan data, Menampilkan lokasi pada map, memuat foto yang dipilih untuk diunggah	✓	
3.	Halaman Berita	Menampilkan data berita, menampilkan gambar yang dipilih untuk diunggah	✓	
4.	Halaman Lapangan	Menampilkan data lapangan	✓	
5.	Halaman Jadwal	Kirim permintaan, menampilkan data	✓	
6.	Halaman Order List	Tombol konfirmasi dan pembatalan transaksi, menampilkan data	✓	
7.	Notifikasi	Menerima notifikasi setelah pemesan mealkukan pemesanan secara online	✓	
Koreksi/masukan		Pemberitahuan konektivitas data offline		

PENGUJIAN APLIKASI RESERVASI LAPANGAN FUTSAL

A. Identitas Responden

Nama : Anton

Umur : 31 thn

Pekerjaan : Wiraswasta .

Nama Usaha : Centra Futsal .

Alamat Usaha : Jl. Damai, Sariharjo, Ngaglik Sleman

Yogyakarta, 24 Agustus 2016

Responden

Anton
L

B. Kuesioner

Silahkan diisi dengan memberikan tanda cek (v) sesuai dengan pilihan anda.

No	Item Uji	Detail Pengujian	Penilaian	
			Sukses	Gagal
1.	Halaman Login	Verifikasi login, menampilkan notifikasi error	✓	
2.	Halaman Daftar	Verifikasi ketersediaan data, Menampilkan lokasi pada map, memuat foto yang dipilih untuk diunggah	✓	
3.	Halaman Berita	Menampilkan data berita, menampilkan gambar yang dipilih untuk diunggah	✓	
4.	Halaman Lapangan	Menampilkan data lapangan	✓	
5.	Halaman Jadwal	Kirim permintaan, menampilkan data	✓	
6.	Halaman Order List	Tombol konfirmasi dan pembatalan transaksi, menampilkan data	✓	
7.	Notifikasi	Menerima notifikasi setelah memesan mealkukan pemesanan secara online	✓	
8.	Informasi Jaringan	memberikan peringatan ketika jaringan pada ponsel <i>offline</i> atau tidak adanya konektivitas	✓	
Koreksi/masukan				

CURRICULUM VITAE

A. Biodata Pribadi

Nama Lengkap : Ainul Yaqin Muntako
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat, Tanggal Lahir : Jepara, 16 Desember 1994
Alamat Asal : RT/RW 002/001
Desa. Mantingan, Kec. Tahunan,
Kab. Jepara
Alamat Tinggal : Jln. Ring Road Utara No.23, Sinduadi
Mlati, Sleman, Yogyakarta
Email : ainulyaqinmuntako@gmail.com
No. HP : +62 821-1559-5832



B. Latar Belakang Pendidikan Formal

Jenjang	Nama Sekolah	Tahun
TK	TK Mantingan	1998-2000
SD	SD Negeri 1 Mantingan	2000-2006
SMP	Mts. Pondok Pabelan	2006-2009
SMA	MA. Pondok Pabelan	2009-2012
S1	Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga	2012-2016