

ABSTRAK

RANCANG BANGUN *WEBSITE* PEMESANAN LAPANGAN BADMINTON MENGGUNAKAN METODE *AGILE* *DEVELOPMENT*

Oleh
Alfi Faiqoh
19102213

Badminton menjadi salah satu olahraga yang paling diminati di negara berkembang seperti negara Indonesia. Badminton diminati oleh kalangan anak-anak hingga dewasa, tidak heran saat ini sering dijumpai tempat penyewaan lapangan badminton salah satunya di Purwokerto. Umumnya sistem penyewaan badminton di daerah Purwokerto dengan mendatangi langsung tempat penyewaan lapangan badminton. Aplikasi *whatsapp* sering digunakan untuk melakukan pengecekan ketersediaan lapangan badminton. Penyewaan melalui *whatsapp* memiliki kendala dalam hal validasi yang akurat. Hal tersebut dikarenakan sistem penyewaan lapangan di Purwokerto masih dilakukan secara manual atau tulis tangan. Tujuan penelitian ini adalah membangun fitur *website* yang tepat untuk penyewaan lapangan badminton agar dapat memudahkan pengguna dalam melakukan penyewaan lapangan badminton di Purwokerto, menerapkan metode *agile development*, menguji fitur *website* menggunakan *blackbox testing*, menguji kelayakan *website* menggunakan *system usability scale*, melakukan pesanan lapangan dan pembayaran secara *online* dan membantu pihak lapangan dalam mengelola penyewaan lapangan badminton. Penelitian ini menggunakan metode *agile development* dimana rincian proses harus jelas dan sesuai alur dari metode *agile development*. Hasil dari penelitian ini menghasilkan *website* penyewaan lapangan badminton dengan hasil skala pengukuran *system usability scale* dengan nilai C dimana *website* masih layak digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai penyewaan lapangan badminton secara cepat dan mudah.

Kata Kunci: Badminton, Penyewaan Lapangan, *Booking*, *Website*