

PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI MOBILE BOOKING LAPANGAN MINI SOCCER DI KOTA BANDUNG

Alif Adam Yasin¹, I Dewa Alit Dwija Putra² dan Ananda Risya Triani³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

alifadamyasin@telkomuniversity.ac.id¹, dwijaputra@telkomuniversity.ac.id²

anandarisyatriani@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Kemajuan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk olahraga *mini soccer* di Kota Bandung yang banyak digemari oleh para remaja dan pelajar. Namun, keterbatasan akses informasi dan ketidakefisienan proses *booking* lapangan membuat penggemar kesulitan mencari tempat bermain, hal ini menunjukkan pentingnya solusi modern untuk mempermudah akses informasi serta pengefisienan proses *booking* lapangan. Untuk mengatasi masalah ini, dirancang *prototype* aplikasi *mobile* untuk *booking* lapangan *mini soccer* di Kota Bandung. Proses perancangan menggunakan data dari observasi aplikasi sejenis, wawancara dengan ahli, dan kuesioner kepada target pengguna. Data dianalisis dengan metode design thinking dan matriks perbandingan untuk menghasilkan desain user interface yang sesuai dengan harapan pengguna. Diharapkan, perancangan ini dapat memudahkan warga Kota Bandung mendapatkan informasi ketersediaan lapangan dengan cepat dan mudah.

Kata kunci: *booking* lapangan, *mini soccer*, *prototype*

Abstract: *Technological advancements have changed many aspects of life, including the sport of mini soccer in Bandung City which is widely favored by teenagers and students. However, limited access to information and the inefficiency of the field booking process make it difficult for fans to find a place to play, this shows the importance of modern solutions to facilitate access to information and streamline the field booking process. To overcome this problem, a prototype mobile application for booking mini soccer fields in Bandung was designed. The design process uses data from observations of similar applications, interviews with experts, and questionnaires to target users. The data was analyzed using the design thinking method and comparison matrix to produce a user interface design that is in accordance with user expectations. Hopefully, this design can make it easier for Bandung residents to get information on field availability quickly and easily.*

Keywords: *field booking, mini soccer, prototype*

PENDAHULUAN

Dewasa ini, kemajuan teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia olahraga, seperti halnya *mini soccer*. *Mini soccer* adalah olahraga yang semakin populer di kalangan penggemar sepak bola, terutama di perkotaan. Berbeda dengan sepak bola standar, *mini soccer* menggunakan lapangan yang lebih kecil dengan ukuran bervariasi, biasanya sekitar 30 meter x 15 meter atau lebih kecil. Lapangan ini sering kali dibangun di area terbatas seperti halaman rumah, gedung perkantoran, atau tempat olahraga dalam ruangan, menjadikannya pilihan yang ideal untuk masyarakat perkotaan yang memiliki keterbatasan ruang. (Hafiz., dkk 2023)

Situasi ini menyebabkan para penggemar *mini soccer* di Kota Bandung mengalami kesulitan dalam menemukan lapangan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Mereka harus mencari informasi secara manual melalui internet atau menghubungi tempat penyewaan lapangan secara langsung, yang memakan waktu dan sering kali tidak efisien. Di sisi lain, penyedia lapangan *mini soccer* juga menghadapi tantangan dalam mempromosikan fasilitas mereka secara efektif dan efisien tanpa sistem informasi yang memadai.

Mengatasi permasalahan ini, diperlukan solusi inovatif yang dapat menghubungkan penggemar *mini soccer* dengan penyedia lapangan secara lebih efektif. Salah satu solusinya adalah dengan merancang sebuah aplikasi *mobile* untuk *booking* lapangan *mini soccer*. Aplikasi ini akan menyediakan informasi lengkap mengenai lapangan-lapangan *mini soccer* di Kota Bandung, termasuk lokasi, harga sewa, nomor telepon, dan fasilitas yang tersedia.

Selain memudahkan pengguna dalam mencari dan memesan lapangan, aplikasi ini juga akan membantu penyedia lapangan dalam mengelola reservasi secara lebih efisien. Sistem pemesanan *online* yang diusulkan akan memungkinkan pelanggan melakukan reservasi kapan saja dan di mana saja, mengurangi

kemungkinan kesalahan dalam pencatatan pesanan dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya menguntungkan penggemar mini *soccer*, tetapi juga membantu penyedia lapangan dalam mempromosikan dan mengelola fasilitas mereka dengan lebih baik .

Penggunaan aplikasi *mobile* sebagai solusi ini didukung oleh data yang menunjukkan peningkatan penetrasi *smartphone* dan internet di Indonesia, yang memfasilitasi akses lebih luas ke aplikasi berbasis teknologi (Tanuwijaya & Tjandrarini, 2022). Ini mencerminkan potensi besar untuk memanfaatkan teknologi digital dalam memperluas akses ke fasilitas olahraga dan mendukung kegiatan olahraga di Kota Bandung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan perancangan dengan menggunakan pendekatan tahapan *design thinking*. Metode *Design Thinking* ini berpusat pada pemahaman kebutuhan pengguna, mengeksplorasi berbagai opsi desain, membuat *prototype* solusi, dan menguji solusi dengan pengguna untuk memastikan solusi tersebut memenuhi kebutuhan mereka dengan tepat. Menurut Ar Razi et al. (2018: 79-80) proses *design thinking* yang awalnya terdiri dari tiga tahap utama, pada akhirnya berkembang menjadi lima tahap dalam finalisasinya. Perubahan ini tidak signifikan atau mengubah esensi, melainkan lebih merinci aspek-aspek tertentu untuk menciptakan prosedur yang lebih akurat. Tahapan yang dilakukan meliputi *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dan hasil kesimpulan dari data-data sebelumnya, pesan utama yang ingin disampaikan melalui aplikasi "Minsoc" adalah solusi dan nilai yang ditawarkan untuk mempermudah pemesanan lapangan mini

soccer di Kota Bandung. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan solusi berupa proses pemesanan yang efisien dan informasi yang terorganisir mengenai lapangan-lapangan *mini soccer*.

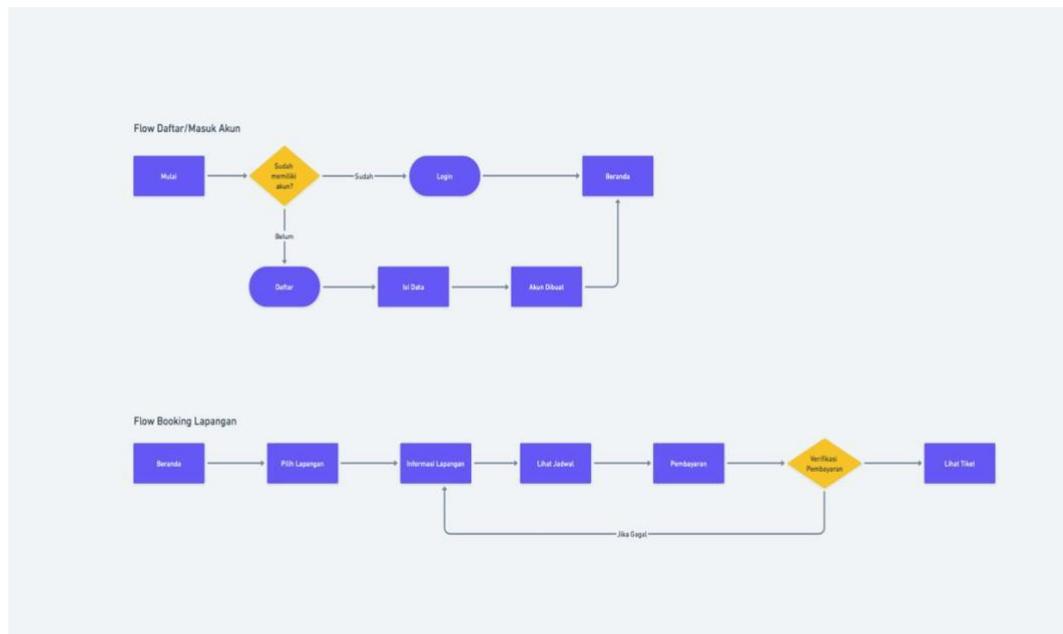
Berdasarkan hasil analisis data, kata kunci untuk konsep kreatif yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah Sistematis, Informatif & Interaktif. Aplikasi ini juga dirancang dengan menggunakan *flat design* yang intuitif, sehingga pengguna dapat dengan mudah dan efisien menemukan dan memesan lapangan *mini soccer*.

Sistematis, Kata kunci ini diterapkan pada pemilihan media aplikasi *mobile* guna menyederhanakan proses pemesanan lapangan sebelumnya menjadi ke sistem yang lebih terintegrasi dan memudahkan pengguna dalam memilih dan memesan lapangan secara mudah dan efisien.

Informatif, Kata kunci ini diterapkan pada penggunaan konten yang memberikan informasi lengkap dan terorganisir mengenai lapangan-lapangan *mini soccer*, termasuk foto real lapangan, lokasi, harga, fasilitas, dan ulasan pengguna, untuk membantu pengguna membuat keputusan yang tepat.

Interaktif, kata kunci ini diterapkan melalui fitur *live chat* dengan penyedia lapangan dan *customer service*, serta sistem *rating* dan ulasan yang memungkinkan pengguna untuk memberikan *feedback* dan mendapatkan informasi tambahan mengenai lapangan.

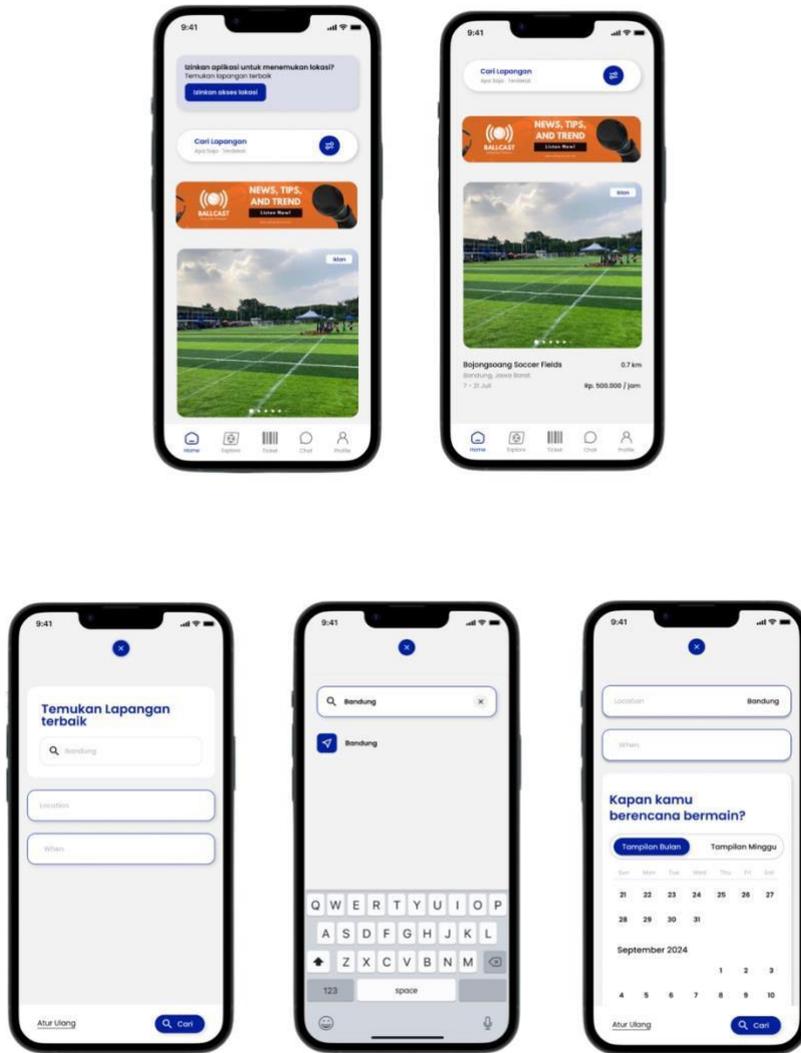
Big Idea



Gambar 2 User Task Flow
Sumber: Yasin,Putra,Triani

User task flow dirancang untuk merepresentasi visual diagram yang menggambarkan langkah-langkah yang diambil oleh *user* untuk mencapai tujuan tertentu dalam aplikasi Minsoc ini. User Task flow membantu desainer memahami proses yang dilalui *user*, mengidentifikasi titik kesulitan, dan merancang pengalaman *user* yang lebih efisien dan intuitif.

Media Utama



Gambar 3 Prototype
Sumber: Yasin,Putra,Triani

Media utama untuk perancangan ini adalah sebuah *prototype* aplikasi. Aplikasi tersebut memiliki lima menu utama: *Home*, *Explore*, *Ticket*, *Chat* & *Profile* Tampilan aplikasi ini didominasi oleh warna putih sebagai warna primer, dengan warna biru dan hitam sebagai warna sekunder.

Media pendukung



Gambar 4 Media Pendukung
Sumber: Yasin,Putra,Triani

Media pendukung yang dipilih adalah media sosial khususnya Instagram sebagai media penyebaran informasi. perancangan media pendukung juga akan mencakup media cetak seperti banner dan beberapa *merchandise* yang dipilih untuk meningkatkan kesadaran *brand*.

Usability testing

Usability testing untuk aplikasi Minsoc dilakukan kepada pengguna secara luring dan daring melalui WhatsApp pada tanggal 29 Juli 2024. Pengguna aplikasi ini terdiri dari laki-laki dan perempuan berusia 19-25 tahun yang aktif bermain *mini soccer*. Kegiatan *usability testing* dilaksanakan dengan meminta pengguna untuk langsung mengoperasikan *prototype* aplikasi pada di Figma. mereka mencoba *prototype* dengan arahan via call WhatsApp.

KESIMPULAN

Didasari oleh landasan teori serta data dan hasil analisis yang telah dilakukan,

konsep perancangan aplikasi *mobile* ini diharapkan dapat memberikan solusi *modern* yang menghubungkan penggemar *mini soccer* dengan penyedia lapangan secara lebih mudah dan efisien. Aplikasi ini akan menyediakan informasi lengkap mengenai lapangan-lapangan mini soccer di Kota Bandung, termasuk lokasi, harga sewa, nomor telepon, dan fasilitas yang tersedia. Dengan demikian, pengembangan *prototype* aplikasi *mobile* untuk *booking* lapangan *mini soccer* tidak hanya mempermudah akses dan pengelolaan lapangan, tetapi juga mendukung pertumbuhan olahraga di Kota Bandung melalui solusi teknologi yang mudah dan efisien. Aplikasi ini akan meningkatkan efisiensi operasional lapangan *mini soccer*, memaksimalkan pengalaman pengguna, serta berkontribusi pada peningkatan kepuasan pelanggan. *Insight* dari calon *user*, pengelola lapangan serta desainer UI/UX memperkuat relevansi dan urgensi dari pengembangan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Hafiz, M., Lubis, I., & Andriana, S. D. (2023). PENERAPAN PAYMENT GATEWAY BOOKING LAPANGAN MINI SOCCER. *Djtechno*, 4(2), 520–533.

<https://doi.org/10.46576/djtechno.v4i2.3880>

Budianto, A. (2023, November 9). Semangat Olahraga Masyarakat Tinggi, Eks Pemain Persib Bandung: Lapangan Minim. *iNews.ID*.

<https://jabar.inews.id/berita/semangat-olahraga-masyarakat-tinggi-eks-pemain-persib-bandung-lapangan-minim/2>

Tanuwijaya, H., & Tjandrarini, A. B. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Sport Center Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Ilmiah Scroll (Jendela Teknologi Informasi)*, 10(02), 84-91.

Soewardikoen, D. W. (2015). *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 Edisi 2*. http://elibrary.lspr.edu/index.php?p=show_detail&id=85

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING

PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Demandia*, 3(02),

219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>

Cuello, J., & Vittone, J. (2013). *Designing Mobile Apps*. José Vittone.

[http://books.google.ie/books?id=nQBJAQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Cuello,+J.,+%26+Vittone,+J.+\(2014\).&hl=&cd=1&source=gbs_api](http://books.google.ie/books?id=nQBJAQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Cuello,+J.,+%26+Vittone,+J.+(2014).&hl=&cd=1&source=gbs_api)

The Smashing Book #1. (2011). Smashing Magazine.

http://books.google.ie/books?id=0V8GbdjjiHoQC&printsec=frontcover&dq=The+Smashing+Book&hl=&cd=1&source=gbs_api

Putra, R. W. (n.d.). *PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PENERAPAN*.

Penerbit Andi.

http://books.google.ie/books?id=yQwVEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Pengantar+desain+komunikasi+visual+dalam+penerapan&hl=&cd=1&source=gbs_api

Ananda, M. R., Bastar, R. P., & Razi, A. A. (2022). PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI MOBILE AREAKERJA. COM. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).