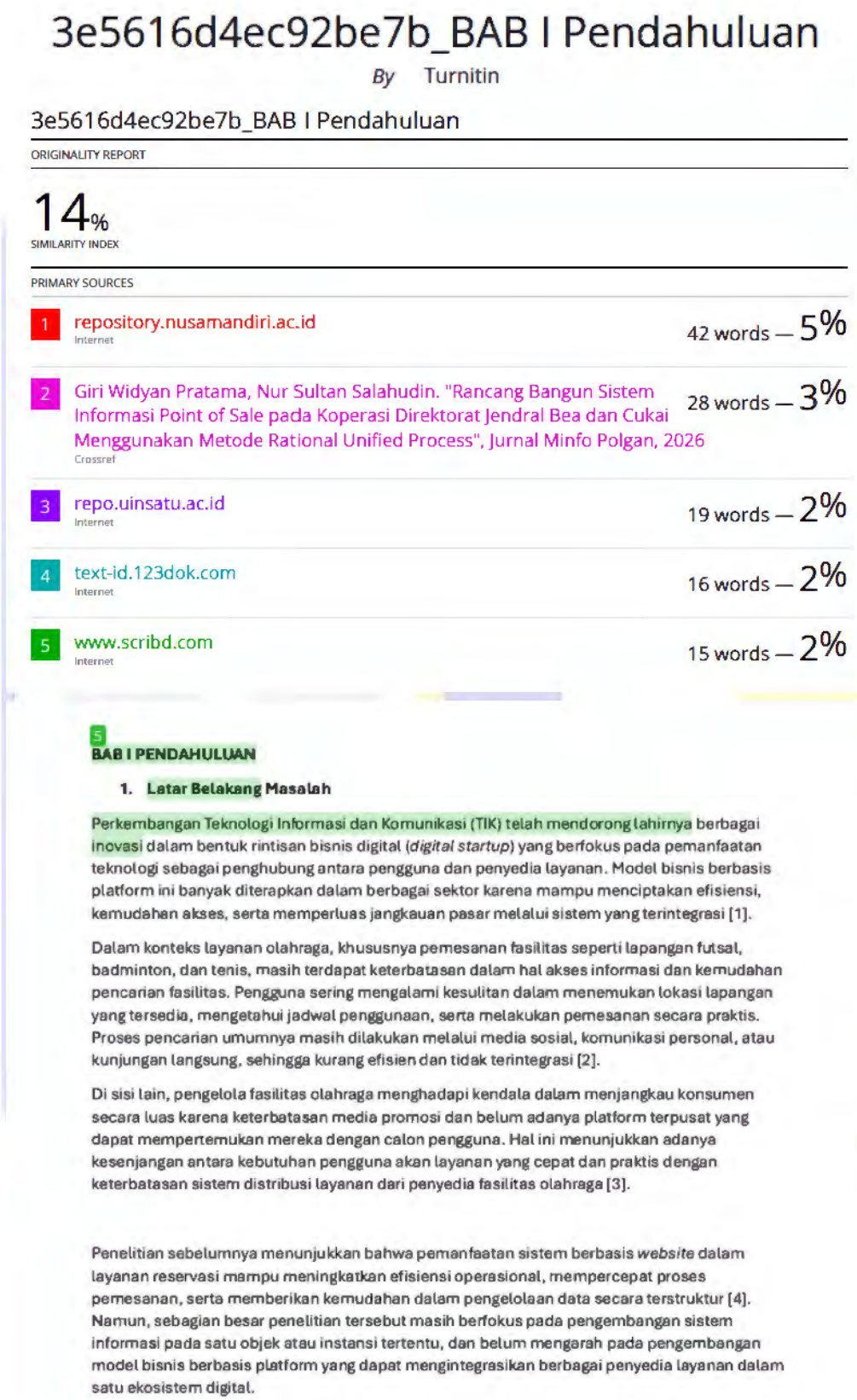
LAMPIRAN

Lampiran A. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme



3e5616d4ec92be7b_BAB I Pendahuluan

By Turnitin

3e5616d4ec92be7b_BAB I Pendahuluan

ORIGINALITY REPORT

14%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.nusamandiri.ac.id Internet	42 words — 5%
2	Giri Widyan Pratama, Nur Sultan Salahudin. "Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale pada Koperasi Direktorat Jendral Bea dan Cukai Menggunakan Metode Rational Unified Process", Jurnal Minfo Polgan, 2026 Crossref	28 words — 3%
3	repo.uinsatu.ac.id Internet	19 words — 2%
4	text-id.123dok.com Internet	16 words — 2%
5	www.scribd.com Internet	15 words — 2%

5

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam bentuk rintisan bisnis digital (*digital startup*) yang berfokus pada pemanfaatan teknologi sebagai penghubung antara pengguna dan penyedia layanan. Model bisnis berbasis platform ini banyak diterapkan dalam berbagai sektor karena mampu menciptakan efisiensi, kemudahan akses, serta memperluas jangkauan pasar melalui sistem yang terintegrasi [1].

Dalam konteks layanan olahraga, khususnya pemesanan fasilitas seperti lapangan futsal, badminton, dan tenis, masih terdapat keterbatasan dalam hal akses informasi dan kemudahan pencarian fasilitas. Pengguna sering mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi lapangan yang tersedia, mengetahui jadwal penggunaan, serta melakukan pemesanan secara praktis. Proses pencarian umumnya masih dilakukan melalui media sosial, komunikasi personal, atau kunjungan langsung, sehingga kurang efisien dan tidak terintegrasi [2].

Di sisi lain, pengelola fasilitas olahraga menghadapi kendala dalam menjangkau konsumen secara luas karena keterbatasan media promosi dan belum adanya platform terpusat yang dapat mempertemukan mereka dengan calon pengguna. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pengguna akan layanan yang cepat dan praktis dengan keterbatasan sistem distribusi layanan dari penyedia fasilitas olahraga [3].

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan sistem berbasis *website* dalam layanan reservasi mampu meningkatkan efisiensi operasional, mempercepat proses pemesanan, serta memberikan kemudahan dalam pengelolaan data secara terstruktur [4]. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan sistem informasi pada satu objek atau instansi tertentu, dan belum mengarah pada pengembangan model bisnis berbasis platform yang dapat mengintegrasikan berbagai penyedia layanan dalam satu ekosistem digital.

ce958431ce8805b2_BAB II Landasan Teori

By Turnitin

ce958431ce8805b2_BAB II Landasan Teori

ORIGINALITY REPORT

8%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.ulb.ac.id Internet	49 words — 3%
2	journal.aptii.or.id Internet	43 words — 2%
3	Giri Widyan Pratama, Nur Sultan Salahudin. "Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale pada Koperasi Direktorat Jendral Bea dan Cukai Menggunakan Metode Rational Unified Process", Jurnal Minfo Polgan, 2026 Crossref	38 words — 2%
4	ojs.indopublishing.or.id Internet	31 words — 2%

BAB II LANDASAN TEORI

1. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Dasar Aplikasi

Aplikasi merupakan sekumpulan program atau instruksi yang dirancang untuk membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas tertentu. Dalam konteks sistem informasi, aplikasi berperan sebagai media untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat bagi pengguna. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, aplikasi tidak la terbatas pada platform desktop, tetapi juga berkembang menjadi aplikasi berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui jaringan internet [7].

Aplikasi berbasis web merupakan jenis aplikasi yang dijalankan pada server dan dapat diakses melalui browser tanpa memerlukan instalasi pada perangkat pengguna. Keunggulan dari aplikasi ini meliputi kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, serta kemudahan dalam pemeliharaan sistem [8].

2. Metode *Rational Unified Process* (RUP)

Rational Unified Process (RUP) merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang bersifat iteratif dan berorientasi objek. Pendekatan ini digunakan dalam pengembangan sistem informasi secara bertahap dengan proses yang terstruktur dan sistematis. RUP bertujuan untuk menghasilkan perangkat lunak berkualitas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui tahapan pengembangan yang terencana dan terdokumentasi dengan baik [9].

Berbeda dengan metode Waterfall yang bersifat linear, RUP menerapkan pendekatan iteratif, di mana setiap tahapan pengembangan dapat dilakukan secara berulang untuk penyempurnaan sistem. Pendekatan ini memungkinkan pengembang melakukan evaluasi dan perbaikan secara berkelanjutan selama proses pengembangan berlangsung [9].

Pada metode RUP terdapat empat tahapan utama, yaitu *Inception*, *Elaboration*, *Construction*, dan *Transition* [10]. Tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

d9f893d9c7483fc6_BAB III

By Turnitin

d9f893d9c7483fc6_BAB III

ORIGINALITY REPORT

5%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1 journal.bungabangsacirebon.ac.id
Internet
156 words — 5%

BAB III

PEMBAHASAN PROSES BISNIS START-UP

1. **Tinjauan *Start-up***

Permata Hub merupakan rintisan bisnis digital sejak tahun 2026 yang bergerak di bidang penyediaan layanan pemesanan fasilitas olahraga berbasis *website*. Startup ini dirancang sebagai solusi atas permasalahan yang sering dihadapi masyarakat dalam menemukan fasilitas olahraga yang sesuai, memperoleh informasi lokasi dan jadwal ketersediaan lapangan secara *real-time*, serta melakukan proses pemesanan melalui satu platform yang terintegrasi. Melalui Permata Hub, pengguna dapat dengan mudah mencari venue olahraga, melihat informasi fasilitas dan jadwal yang tersedia, melakukan pemesanan, serta melakukan pembayaran secara digital. Di sisi lain, platform ini juga membantu penyedia fasilitas olahraga dalam mempromosikan venue, mengelola jadwal, dan mengelola transaksi pemesanan secara lebih efektif.

1. **Visi dan Misi**

Visi

Menjadi platform digital unggulan dalam layanan pemesanan fasilitas olahraga yang inovatif, efisien, dan terintegrasi di Indonesia.

Misi

Untuk mewujudkan visi tersebut, Permata Hub menetapkan beberapa misi sebagai berikut:

1. Menyediakan sistem pemesanan fasilitas olahraga yang mudah digunakan serta dapat diakses secara luas oleh masyarakat.
2. Mengintegrasikan informasi ketersediaan fasilitas secara real-time guna meningkatkan transparansi layanan.
3. Mengembangkan sistem pembayaran digital yang aman dan terpercaya.
4. Meningkatkan kualitas layanan melalui penerapan inovasi teknologi berbasis *website*.
5. Membangun ekosistem digital yang mampu menghubungkan penyedia fasilitas olahraga dengan pengguna secara efektif.

98354a5eec066a59_BAB IV dan BAB V

By Turnitin

98354a5eec066a59_BAB IV dan BAB V

ORIGINALITY REPORT

4%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1 repository.nusamandiri.ac.id
Internet

101 words — 4%

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI START-UP

1. **Analisa Kebutuhan**

Analisa kebutuhan merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem yang akan dikembangkan pada aplikasi Permata Hub. Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna terhadap platform pemesanan fasilitas olahraga berbasis website sehingga sistem yang dibangun mampu memberikan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi pengguna.

Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan menggunakan pendekatan *problem solving* dengan metode *design thinking* yang berfokus pada kebutuhan calon pengguna aplikasi, seperti masyarakat umum, komunitas olahraga, pelajar, mahasiswa, hingga karyawan yang membutuhkan kemudahan dalam menemukan dan melakukan pemesanan fasilitas olahraga sesuai lokasi, harga, dan jadwal yang diinginkan. Selain itu, analisa juga dilakukan terhadap kebutuhan pengelola venue olahraga sebagai mitra yang akan menyediakan fasilitas melalui platform Permata Hub.

Hasil dari analisa kebutuhan ini menjadi dasar dalam proses perancangan sistem, mulai dari perancangan use case diagram, activity diagram, user interface, hingga rancangan database. Dengan adanya analisa kebutuhan yang baik, aplikasi Permata Hub diharapkan mampu menjadi platform digital yang dapat mempermudah proses pencarian dan pemesanan fasilitas olahraga secara lebih efektif, efisien, dan terintegrasi.

1. **Analisis Kebutuhan Aplikasi**

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan, aplikasi Permata Hub dirancang sebagai platform marketplace fasilitas olahraga berbasis website yang dapat membantu pengguna dalam menemukan serta melakukan pemesanan venue olahraga secara online. Sistem ini dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan administrator agar proses penggunaan aplikasi dapat berjalan dengan mudah dan terstruktur.

Adapun analisis kebutuhan aplikasi pada Permata Hub adalah sebagai berikut:

98354a5eec066a59_BAB IV dan BAB V

By Turnitin

f7bb1cb3b4958d3a_BAB IV dan BAB V

ORIGINALITY REPORT

4%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1 Roys Pakaya. "Implementasi Sistem Informasi Rental PlayStation Berbasis Real-Time dengan Fitur Status Unit dan Estimasi Waktu Penggunaan", Journal Of Software Engineering And Communication, 2026 — 12 words — 4%
Crossref

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan

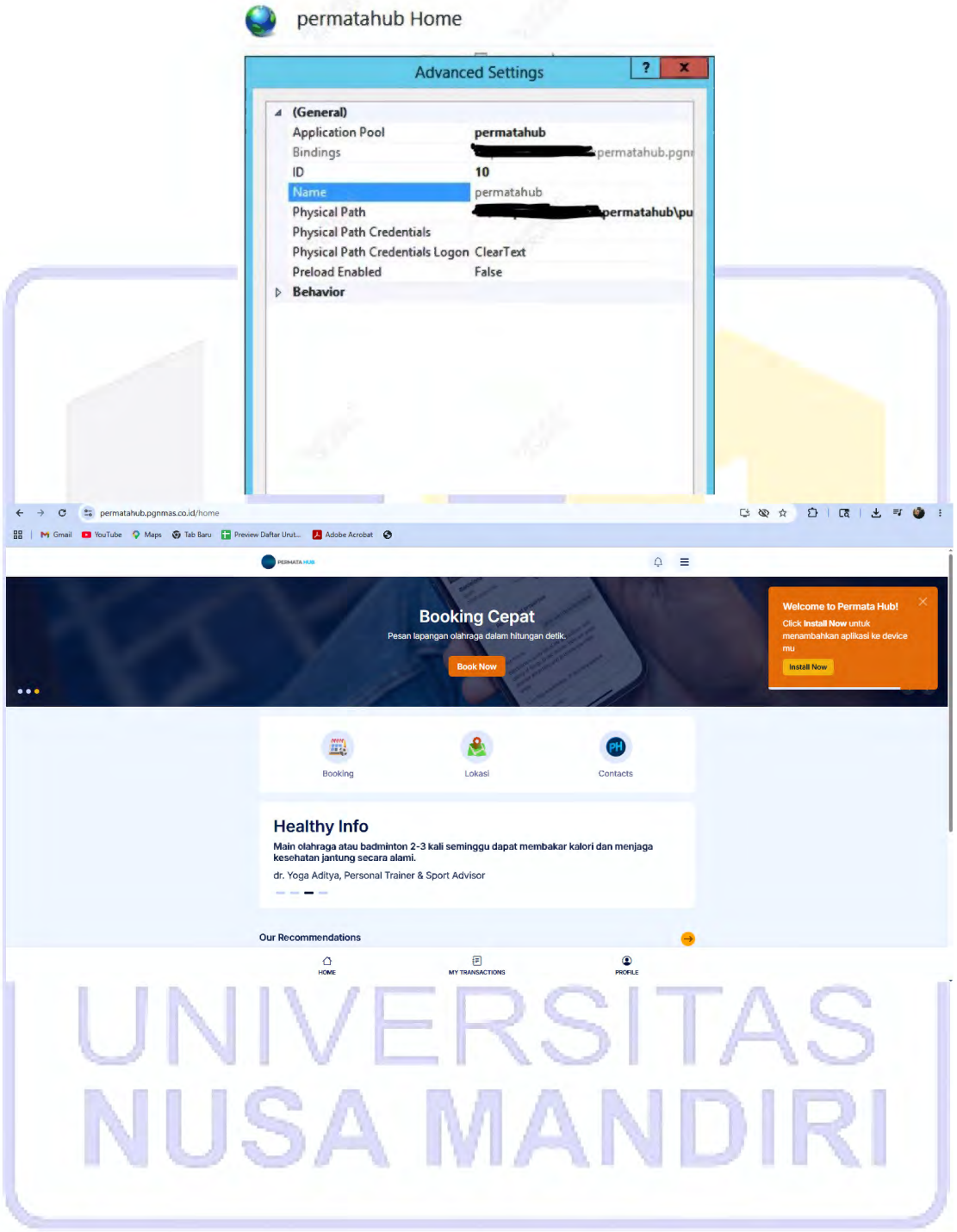
Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi startup Permata Hub, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Permata Hub berhasil mempermudah pengguna sarana olahraga dalam menemukan lokasi lapangan, melihat jadwal yang tersedia, serta melakukan proses pemesanan secara praktis melalui platform berbasis website.
2. Permata Hub berhasil dirancang sebagai rintisan bisnis digital berbasis platform yang menyediakan informasi ketersediaan fasilitas olahraga secara *real-time* sehingga membantu pengguna memperoleh informasi lapangan dengan lebih cepat dan efisien.
3. Aplikasi Permata Hub mampu menghubungkan pengguna dengan penyedia fasilitas olahraga dalam satu sistem yang terintegrasi melalui fitur booking, pembayaran digital, notifikasi, serta pengelolaan transaksi secara online.
4. Model bisnis Permata Hub berhasil dirancang menggunakan pendekatan *Business Model Canvas (BMC)* yang mencakup segmentasi pelanggan, nilai bisnis, sumber pendapatan, serta strategi kemitraan sehingga mendukung keberlanjutan pengembangan startup.
5. Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian aplikasi, fitur-fitur utama pada Permata Hub telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang cukup baik dalam proses booking fasilitas olahraga.

2. Saran

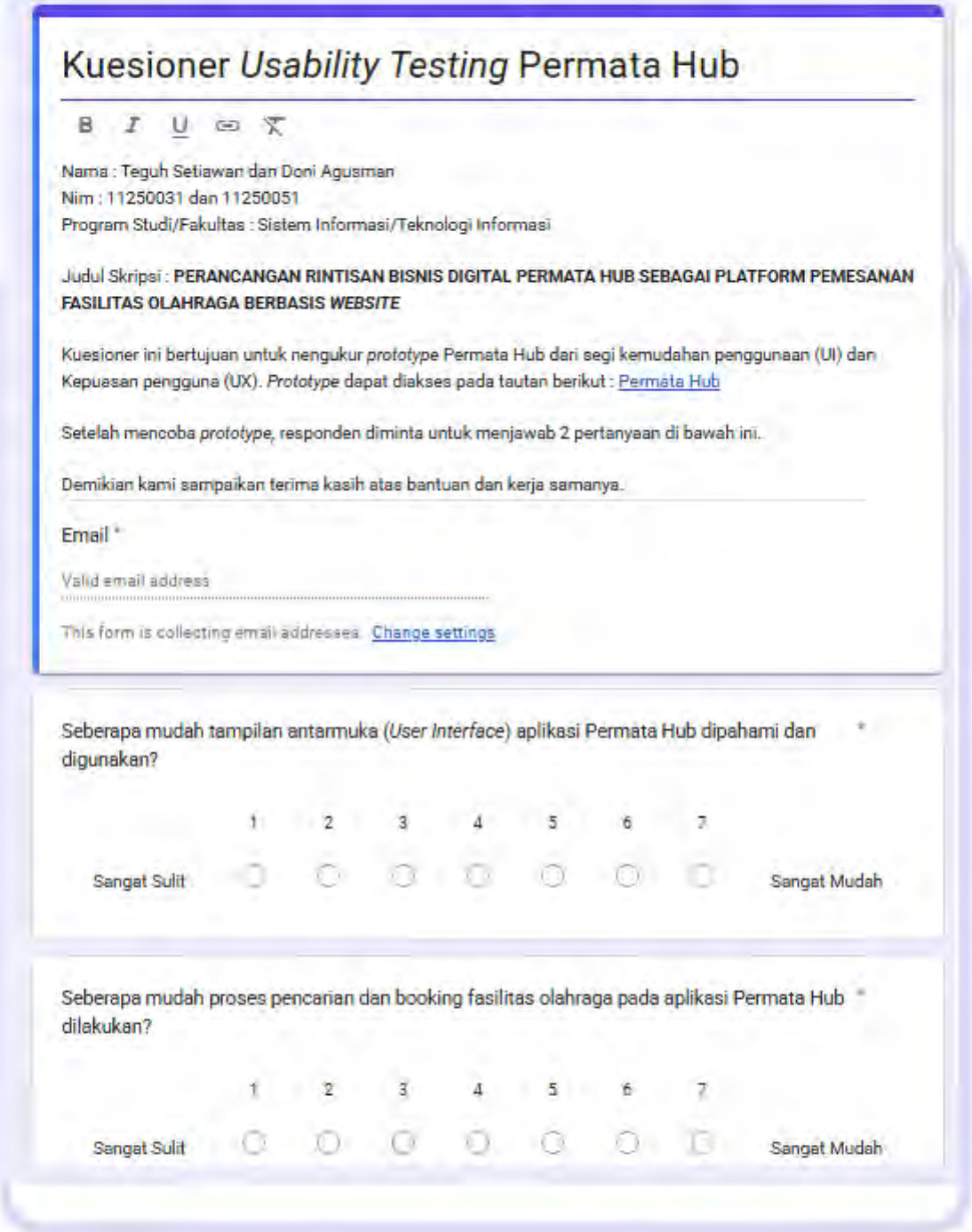
Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi startup Permata Hub, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan sistem pada penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

Lampiran B. Bukti *Hosting*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

Lampiran C. Form Kuesioner/Dataset



Kuesioner *Usability Testing* Permata Hub

Nama : Teguh Setiawan dan Doni Agusman
Nim : 11250031 dan 11250051
Program Studi/Fakultas : Sistem Informasi/Teknologi Informasi

Judul Skripsi : **PERANCANGAN RINTISAN BISNIS DIGITAL PERMATA HUB SEBAGAI PLATFORM PEMESANAN FASILITAS OLAHRAGA BERBASIS *WEBSITE***

Kuesioner ini bertujuan untuk nengukur *prototype* Permata Hub dari segi kemudahan penggunaan (UI) dan Kepuasan pengguna (UX). *Prototype* dapat diakses pada tautan berikut : Permata Hub

Setelah mencoba *prototype*, responden diminta untuk menjawab 2 pertanyaan di bawah ini.

Demikian kami sampaikan terima kasih atas bantuan dan kerja samanya.

Email *

Valid email address

This form is collecting email addresses. Change settings

Seberapa mudah tampilan antarmuka (*User Interface*) aplikasi Permata Hub dipahami dan digunakan? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Sulit	○	○	○	○	○	○	○	Sangat Mudah

Seberapa mudah proses pencarian dan booking fasilitas olahraga pada aplikasi Permata Hub dilakukan? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Sangat Sulit	○	○	○	○	○	○	○	Sangat Mudah

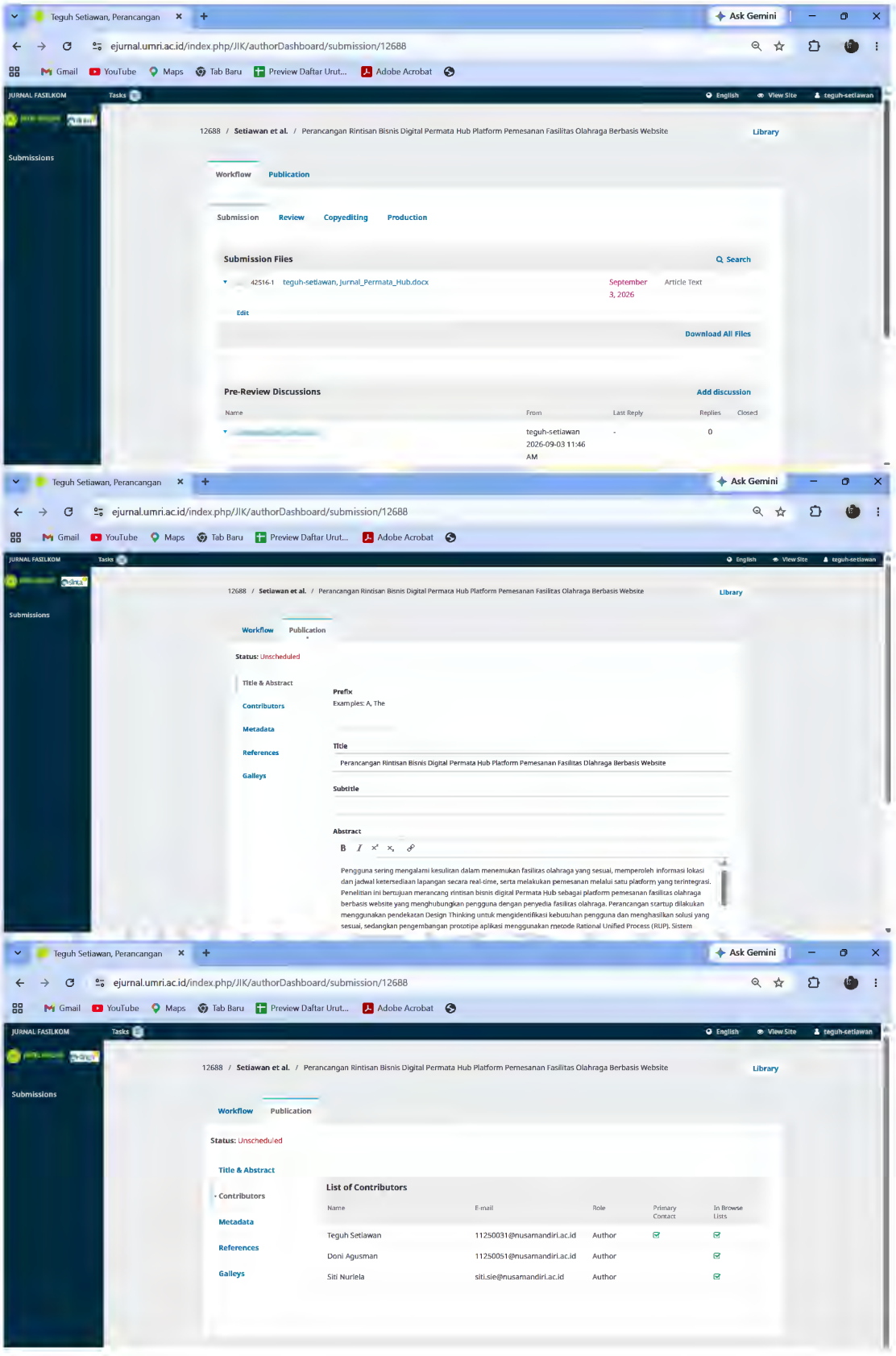
Dataset

Timestamp	Seberapa mudah tampilan antarmuka (*User Interface*) aplikasi Permata Hub dipahami dan digunakan?	Seberapa mudah proses pencarian dan booking fasilitas olahraga pada aplikasi Permata Hub dilakukan?	Email address
17/05/2026 18:46:38	6	6	anggini.dyah@pgnmas.co.id
18/05/2026 10:50:20	6	7	millieublooms@gmail.com
18/05/2026 10:50:32	7	7	fadlappp@gmail.com
18/05/2026 10:52:57	6	7	adeliafara967@gmail.com
18/05/2026 10:58:49	6	7	salma.hazimzh@gmail.com
18/05/2026 11:00:12	6	6	salisayazka965@gmail.com
18/05/2026 11:01:42	6	7	putriindahc274@gmail.com
18/05/2026 11:02:14	6	6	ismitaniaa019@gmail.com
18/05/2026 11:13:32	7	7	dandungdwi6@gmail.com
18/05/2026 11:15:29	7	6	damaniktoga63@gmail.com
18/05/2026 11:19:51	6	6	galuhtrilestari21@gmail.com
18/05/2026 11:24:17	7	7	ismitaniaa019@gmail.com
18/05/2026 12:13:32	7	7	dandungdwi6@gmail.com
18/05/2026 12:15:53	6	7	damaniktoga63@gmail.com
18/05/2026 12:18:25	7	7	galuhtrilestari21@gmail.com
18/05/2026 12:22:23	6	7	adeliafara967@gmail.com
18/05/2026 12:28:47	6	6	salma.hazimzh@gmail.com

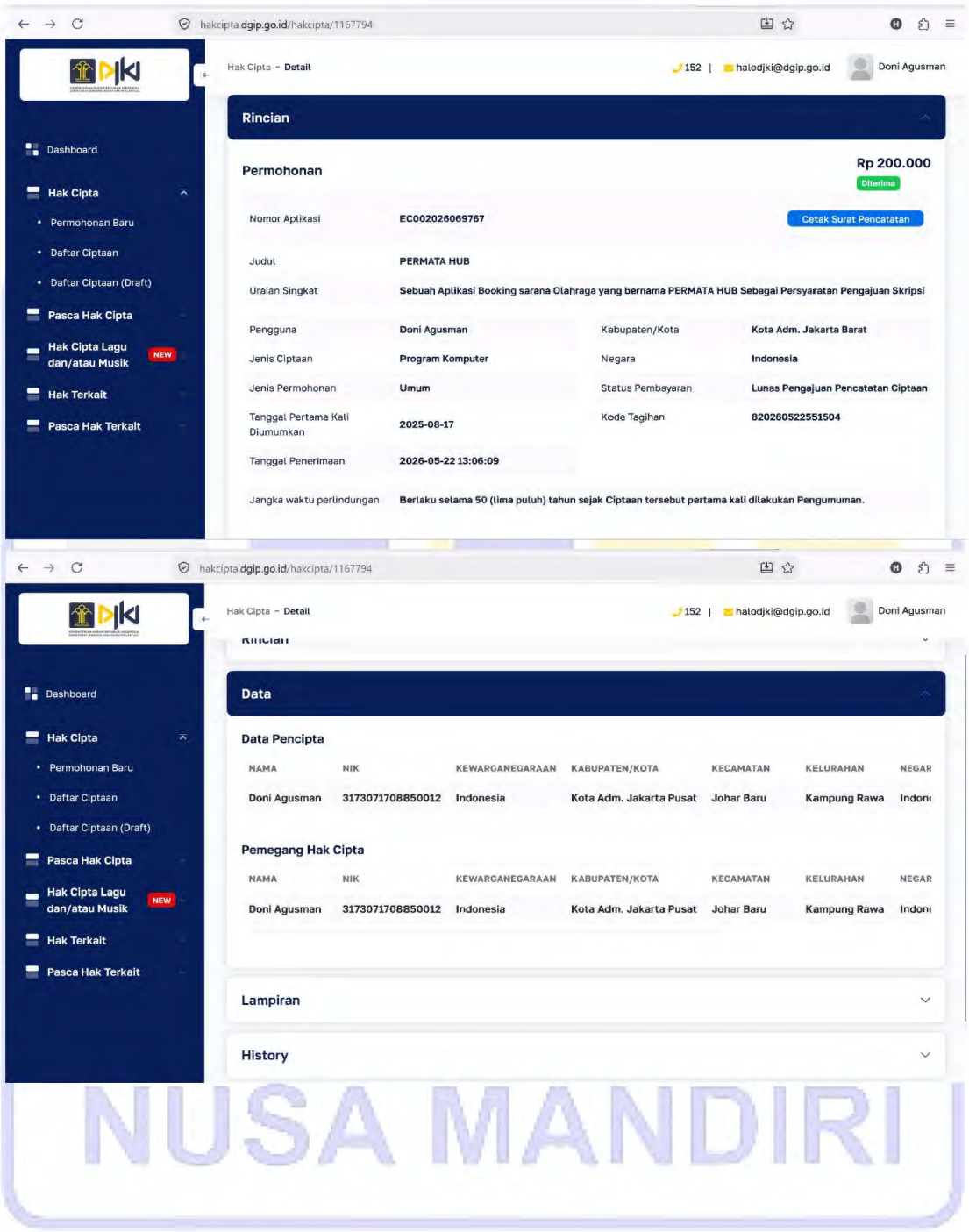
18/05/2026 12:45:11	7	7	salisayazka965@gmail.com
18/05/2026 12:59:04	7	6	anggini.dyah@pgnmas.co.id
18/05/2026 13:08:09	7	7	millieublooms@gmail.com
18/05/2026 13:10:31	7	7	fadlappp@gmail.com
18/05/2026 13:12:31	7	7	adeliafara967@gmail.com
18/05/2026 13:21:23	5	5	salma.hazimzh@gmail.com
18/05/2026 13:31:12	6	6	salisayazka965@gmail.com
18/05/2026 13:43:07	7	7	putriindahc274@gmail.com
18/05/2026 15:43:01	6	7	ismitaniaa019@gmail.com
18/05/2026 15:58:28	6	6	dandungdwi6@gmail.com
18/05/2026 16:07:56	7	7	damaniktoga63@gmail.com
18/05/2026 16:08:49	7	6	galuhtrilestari21@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

Lampiran D. Bukti *Submit/Publish* Artikel Ilmiah



Lampiran D. Bukti Pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual



NUSA MANDIRI