

## ABSTRACT

ALWIN IBRAHIM. Design of Android-Based Badminton Field Management Information System. Supervised by ALTER LASURUDIN as chairman and RUBIYANTO MAKU as a member.

This research was conducted in the Gorontalo Province and aimed to design an Android-based management information system for the badminton field. With the need for more information media related to the badminton field in the Gorontalo Province area, badminton players or badminton unions are still looking for badminton courts or buildings. Starting with this research is expected to be a solution for badminton associations to get information related to the badminton court or building and find out the schedule that is still empty, the price of each field, and can make loans and transactions quickly. This system uses the Software Development Lite Cycle (SDLC) system development method and designs the system using the Unified Modeling Language (UML). The results of this study are in the form of a management information system of the badminton field that is used to help manage badminton courts to improve the quality of information media in the Gorontalo Province area.

**Keywords: Android, Badminton, Software Development Life Cycle.**

## ABSTRAK

ALWIN IBRAHIM. Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Lapangan *Badminton* Berbasis *Android*. Dibimbing oleh ALTER LASURUDIN sebagai ketua dan RUBIYANTO MAKU sebagai anggota.

Penelitian ini dilakukan di wilayah Provinsi Gorontalo, yang bertujuan untuk melakukan perancangan sebuah aplikasi yang berjudul sistem informasi manajemen pengelolaan lapangan *badminton* berbasis *android*. Dengan kurangnya media informasi terkait tentang lapangan *badminton* yang ada di wilayah Provinsi Gorontalo, maka para pemain *badminton* atau para persatuan bulutunggis masih mencari tau adanya lapangan atau gedung *badminton*. Mulai dengan penelitian ini diharapkan menjadi solusi bagi para perastuan *badminton* mendapatkan informasi terkait adanya lapangan atau gedung *badminton*, dan mengetahui jadwal yang masih kosong, harga tiap-tiap lapangan dan dapat melakukan peminjaman dan transaksi secara cepat. Sistem ini menggunakan metode pengembangan sistem *Software Deveploment Lite Cycle* (SDLC) dan melaukan perancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi manajemen pengelolaan lapangan *badminton* yang digunakan untuk membantu mengolala lapangan *badminton* sehingga dapat meningkatkan kualitas media informasi yang berada wilayah Provinsi Gorontalo.

**Kata Kunci: Android, Badminton, Software Developmen Life Cycle.**

